

# データベース設計論 最終レポート

1420501 厚木麻耶

1420539 若宮亜里沙

(Team Meats.)

- アプリの場所

<https://github.com/mrdkosy/Teamo>

- アプリの概要

音楽ゲームアプリ ”Teamo”



落ちてくるお茶を、音楽に合わせてクリックによりキャッチする音楽ゲーム

## ・使い方

①Game Start をクリックしてゲームをスタートします。



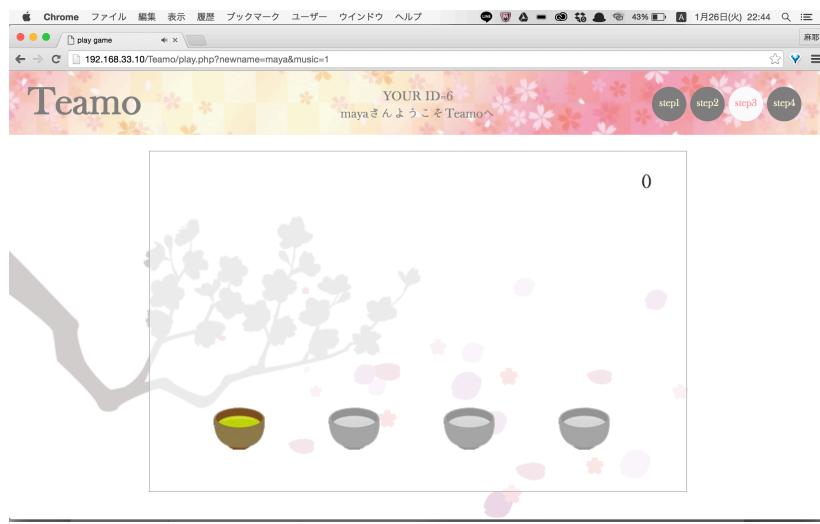
②

初めてプレイする人は、プレイヤー新規登録から名前を入力して曲選択

登録済みの方は、登録済みの方はこちらから名前を入力してログイン・曲選択

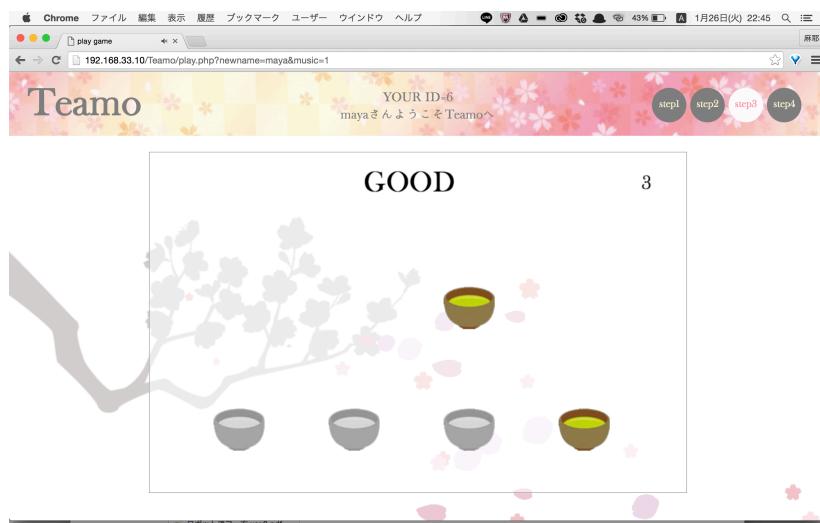


③画面をクリックしてゲームスタート

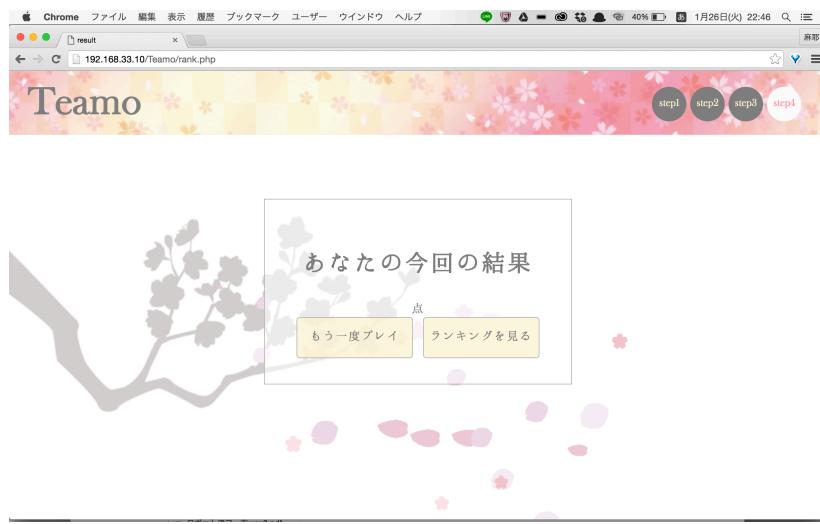


④落ちてくるお茶が、グレーのお茶に被さるタイミングで、マウスクリックしてお茶をキャッチ！

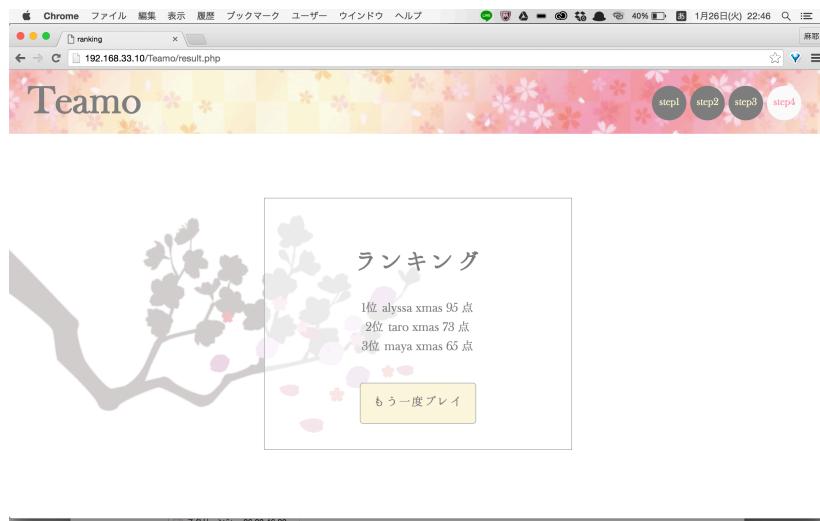
タイミングで COOL, GOOD, BAD の判定が出ます。



⑤ゲーム終了後、獲得した点数が表示されます。



⑥前画面で「ランキングを見る」をクリックすると、過去プレイした人の得点ランキングを見るすることができます。もし、今回のプレイで高得点を得ることができたら、ランキングに表示されます。



⑦もう一度プレイをクリックすると、曲選択後、もう一度プレイすることができます。



- データベースの説明(リレーションスキーマ)

player

pid	name	level
1	Alyssa	1
2	Maya	5

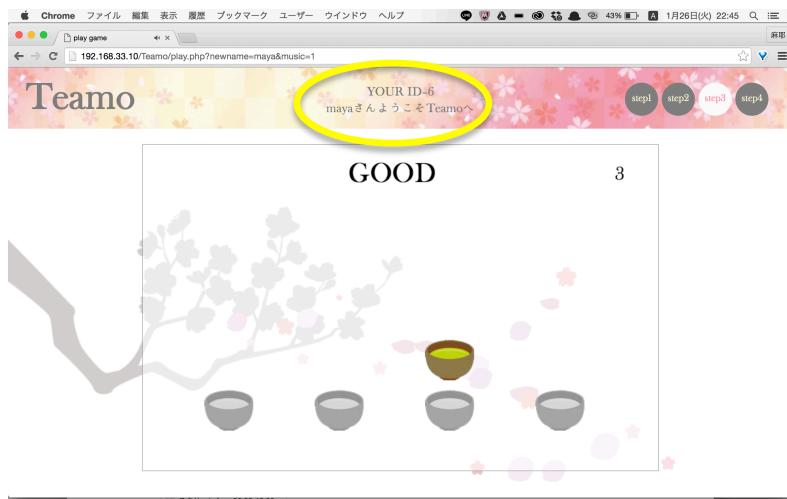
game

gid	pid	music	score
1	1	Xmas	95
2	2	Xmas	100

- アピールしたいこと

- 2人チームで、サーバー側とフロント側に分かれて開発したので、どちら側も手を抜くことなく、実装したい機能をきちんと実装することができた。

- サーバーがきちんと動いていることを分かりやすくするために、ヘッダーにプレイヤーID やプレイヤー名を表示させることを工夫した。



- お茶大生が作った音ゲー”Teamo”だけに、アプリの雰囲気を和風にし、落ちてくるものをお茶にしたところを工夫した。

#### ・グループワークの感想

- ・データベースの登場によって、世の中がどれだけ便利になったかわかった気がした。
- ・色々なシステムにどのようにデータベースが使われているのか、考えるようになった。
- ・一つのアプリ完成を目指して共同開発をする楽しさを知った。
- ・共同開発によって、自分だけだと考えつかないような指摘をし合うことで、お互いのスキルアップを図ることができた。